LE BANQUET DES LOUPS

Situation :

L'histoire se passe en 5292, 87ème année de l'Aigle, en Loreine, pendant l'hiver, la Granbretanne fait la guerre à la Begik, et la Loreine à l'Oléan. La Granbretanne piétine face aux chevaliers du Bâton Runique, et a décidé de proposer une alliance avec la Loreine, la Begik apprenant cela a demandé à la Duchesse Patricia à pouvoir participer à la discussion. Ce qui défavorise la Granbretanne n'est pas encore sa réputation (pour tout le monde il s'agit d'une armée de conquérants de plus dans le Tragique Millénaire), mais plutôt son rapprochement de l'Oléan. En plus le duché de Parye a été sollicité par tous comme partie neutre car ayant des intérêts commerciaux avec chaque camp. Les guerres ont quasiment cessé du fait de l'hiver ; pour la Begik et la Granbretanne, c'est le Statut Quo. La Loreine, quant à elle, vient de remporter une victoire écrasante sur l'Oléan grâce à l'action d'une troupe de mercenaires.

Introduction :

A vous de voir, les personnages à vocation guerrière peuvent être les seuls survivants de l'unité de mercenaires sus nommée, les scientifiques pouvaient aussi en faire partie en tant que médecin, artilleur etc… les autres peuvent avoir été remarqué à la cours de la Duchesse Patricia. Quoiqu'il en soit, les joueurs sont contactés par les services de renseignements de la Loreine, dans la plus grande discrétion. Ces derniers craignent (à juste titre) que l'Ordre Noir tente quelque chose pendant ces négociations secrètes, le problème est que l'on soupçonne des taupes d'œuvrer dans les services ; aussi pour contrecarrer le marquis de Pesht, il a été décidé de faire appel à des gens extérieurs (le prétexte des « héros » mercenaires est ici parfait comme couverture auprès des autres ambassades), en proposant à chacun une offre « personnalisée ».
Les négociations auront lieu dans un château perdu au milieu de la forêt des loups au sud de la Loreine, une forêt infestée de mutants et bordée de marais, tout aussi infectés.

Introduction spéciale :

Cette introduction est là pour introduire le personnage du marquis de Pesht pour la campagne des « Portes du Paradis ».

L'un des personnages a été capturé par l'ordre noir pour en faire un assassin polymorphe. Il ne se souvient que par flash de sa vie avant et des expériences qu'il a subi où un certain homme l'observait (le marquis). Il a des souvenirs vagues de sa fuite, tout ce dont il se souvient c'est que fuyant il est arrivé en Loreine. Là il est tombé sur des membres de l'ordre noir qui pillaient un carrosse et défiguraient les cadavres avant de les planquer (cf. annexe 1) . Le joueur a pris les traits de l'un des cadavres inconsciemment, lorsque les membres de l'ordre se sont retirés il a pu récupérer des armes, des habits et un peu de pécule. Il aura l'impression qu'ils emportent un des cadavres, en réalité il s'agit d'André, fils de Hulquebert (voir ambassade de Loreine) qui est évanoui. Puis le joueur est parti non repéré, il est arrivé à la capitale du Duché où il a été reconnu par un ou plusieurs des autres joueurs, qui lui demande si son « travail » s'est bien passé. Puis ils ont été contactés…

Les ambassades :

**Ambassade : Loreine**

Ambassadeur :   Hulquebert (45) noble érudit de la cours de Loreine, un habitué des intrigues et un fin diplomate (sauf pour l'Oléan).
Escorte : ritter Friedrich (35), chevalier Génétique (n° 2 de l'ordre en Loreine)
Les joueurs

But : Empêcher la Begik de tomber, faire alliance avec eux
Note : Hulquebert est ouvertement anti-Oléan, quant au ritter Friedrich, c'est fanatique qui au moindre problème accusera d'office les mutants.

**Ambassade : Parye**

Ambassadeurs :   Sire Richard (37), représentant de la guilde des marchands de Parye
Louis (30), vétéran de la garde de Parye, représentant de la force militaire de Parye
Escorte : un vétéran Gundor (apparemment la 30aine)
Sa servante/pupille (18) Eloïse
Une troupe de gardes : Damien(26), Antoine(18), Martin(20), Adélaïde(22), Germain(21), Simon(26) et Claire(19)

But : rester neutre et défendre les intérêts commerciaux de Parye.
Secrets : Gundor est l'un des avatars du Métamorphe (cf. « La France ») une sorte d'énorme protoplasme mutant vivant sous Parye.

**Ambassade : Begik**

Ambassadeur :   Sir Romuald (35), seigneur des marches, connétable des armées du Roy de Begik et chevalier du Bâton Runique.
Escorte : deux chevaliers sir Luc (26) et sir Gontran (23)
Les pages : Jean (16), Pierre(18), Robert(19), Rémy(20), Rodolphe(21) et Geoffroy(16)
Un ancien prisonnier des Granbretons : Vincent (~30), paysan

But : s’allier avec la Loreine contre la Granbretanne et l’Oléan, avoir le soutien financier de Parye. Pour cela Sir Romuald compte sur le témoignage de Vincent pour faire pencher en sa faveur les négociations.

Secrets :
Sir Gontran : sa famille avait perdu ses terres suite à une avancée de l’Oléan il y a plusieurs années, mais il y a un an il a mené une bataille impressionnante par son audace et a réussi à récupérer son héritage, et a ainsi contribué à être connu en Begik, car ce qu’il désirait plus que tout c’était de se rattraper d’avoir failli à son devoir de protéger ses gens. En réalité il a été contacté par l’Ordre Noir, qui en échange de sa coopération a accepté de lui rendre officieusement ses terres, après un simulacre de combat.
Vincent : il s’agit en réalité d’un espion Renard, qui doit contacter les Oléanais pour récupérer les plans des Beges. Il essaiera de « disparaître » avant la fin des négociations, pour se planquer dans l’ornithoptère et essayer de repartir avec Méliadus, instigateur du plan. S’il se sent trop surveillé, il repartira avec les Beges. Pour ces derniers, il est un prisonnier que les granbretons ont crû morts et ont jeté avec d’autres cadavres.

**Ambassade : Granbretanne**

Ambassadeur : le grand connétable de l’ordre du Loup, le Baron Méliadus de Kroiden
Escorte : une meute de 4 loups d’élite William, Stan, Hemfield, Steven
Deux corbeaux pour l’ornithoptère : Graham et Stenford.
But : s’allier la Loreine ou du moins obtenir une promesse de non-ingérence dans cette guerre
Secrets : récupérer les plans offerts par l’Ordre Noir et endormir la méfiance des autres duchés.

**Ambassade : Oléan**

Ambassadeur : Baron Honoratius, chevalier de la Légion Noire (40)
Escorte : le père Claudius (47) du Sincère Repentir
Le serviteur du baron : Quintus (26)
Une troupe d’arme de la Légion Noire : Cyprien(25), Ignasse(21), Sylvia(20), Emerique(23), Sylvestre(30) et Isabelle(17)

But : voir L’ordre noir

Secrets :
Quintus : membre de l’ordre noir
Sylvestre : est un mutant polymorphe de l’ordre noir (il est ce que le personnage à l’introduction spéciale devait devenir)

<u>L’ordre noir</u>

Ce que redoute l’ordre noir c’est une alliance Begik Loreine, donc ils veulent semer la discorde entre les deux. En même temps l’Oléan désire se rapprocher des Granbretons, aussi pendant les négociations il est prévu de leur remettre des plans de défense extrêmement importants volés à la

Begik. Pour cela ils savent qu'un espion Ganbreton les contactera et qu'ils devront lui remettre les documents, ce contact se trouvera dans l'ambassade de Begik. Pour le premier but, le plan est plus retord : il s'agit de faire croire que la Begik va tenter un coup monté contre l'Oléan.

Les acteurs du drame :

Seuls certains pnj seront décrits, les plus importants dans cette histoire. Les autres sont à votre discrétion selon l'ambiance que vous voudrez donner à cette aventure :

Hulquebert (45) : un fin diplomate de la cour de Loreine qui voue une haine immense à l'Ordre Noir qui est responsable de la mort de sa femme. Sa colère sera à peine contenue face à Honoratius, et sa présence est une claire prise de position de la part de la Loreine. Il sait que son fils est parti, il y a une semaine à peu près, pour rejoindre de la famille au sud du duché. En dehors de ses colères envers l'Ordre Noir, c'est un homme calme, cultivé et pragmatique. Mais ce calme apparent lui permet surtout de lui laisser le temps de juger les gens de façon très précise, ce qui lui a valu sa réputation de bon diplomate.

Eloïse (18) : une jeune fille timide et réservée, elle est la pupille de Gundor qui l'a trouvée orpheline dans un village dévasté par une guerre oubliée de tous. Ce dernier se considère d'ailleurs comme son père à part entière. Le meurtre l'a profondément traumatisée et si on la retrouve, il faudra faire preuve de psychologie pour l'amener à raconter ce qu'elle a vu. Elle était sortie chercher de l'eau au puits et était encore dans l'ombre des coursives lorsqu'un homme (Sylvestre) est sorti de l'ombre et a héler Hulquebert en l'appelant « Père ». Hulquebert avait l'air surpris mais heureux. Quand ils se sont rejoints, l'homme a planté son poignard et est partis vers les écuries ; ensuite un homme en est sorti en restant sous les coursives, alors que Sir Gontran hurlait « Meurs ! Assassin ! ». L'ombre est passée devant une meurtrière pour y faire passer quelque chose (son manteau, qui est encore en accroché sur la falaise), pendant que tout le monde sortait du donjon. Alors prenant peur elle s'est enfuie.

Sir Romuald (35) : chevalier du Bâton Runique, il croit fermement en son devoir envers son roi, Dieu et le Bâton Runique. Pour lui, tout ce qui touche de près ou de loin à l'Ordre Noir et à son maître le marquis de Pesht n'est qu'instrument du Diable. Il ne pourra pas concevoir qu'un de ses chevaliers est un traître, il faudra produire des preuves irréfutables et un raisonnement en béton pour lui faire entendre raison.

Sir Gontran (23) : il est le second fils de sa famille et donc en tant que tel il a toujours vécu dans l'ombre de son aîné, condamné à ne posséder aucune terre et « à servir le Roy, Dieu et le Bâton Runique ». Et lorsque son aîné est mort en même temps que son père c'était en tombant contre l'Oléan, il dut alors ajouter la honte à son lourd fardeau. Il fut capturé par l'Oléan lors d'une bataille frontalière pour une rançon. Officiellement son courage et sa ruse lui permirent de fausser compagnie à ses geôliers et tortionnaires. En réalité, après interrogation l'Ordre Noir a vu en lui un allié potentiel. Après lui avoir promis de lui rendre ses terres et sa réputation, ils ont monté en scène toute sa vie depuis : son évasion, sa victoire pour récupérer la terre de ses ancêtres etc… Depuis il sert d'agent double pour l'Ordre Noir tout en restant persuadé de sa valeur, grâce à son ego formidable. Il n'en reste pas moins un adversaire redoutable.

Vincent : un pauvre paysan bege, fait prisonnier par les Granbretons qui l'ont meurtri dans son âme et ses chaires, mais grâce au Bâton Runique, il a pu surmonté toutes les horreurs qu'il a vu ou subi pour pouvoir témoigner devant les ambassadeurs de Loreine et de Parye de la folie granbretonne… lors de son témoignage, il semblera confus, toujours prêt à exagérer. En effet il est en réalité un espion de l'ordre du Renard. Sa mission première est de récupérer auprès de l'Oléan les documents secrets sur les défenses beges, ce qu'il fera le soir du meurtre (les traces dans la neige). Ensuite il les planque dans l'ornithoptère pendant que les corbeaux seront allés « faire un tour » à l'intérieur. Il repartira avec les beges et leur faussera compagnie en route.

Le Baron Méliadus de Kroiden : inutile de le présenter ? Et pourtant il est important de se rappeler qu'à cette période la renommée des granbretons commence à peine, et ils ne sont vus que comme des envahisseurs parmi tant d'autres. Méliadus a plusieurs objectifs : récupérer les plans top secrets, endormir Parye et la Loreine voire s'en faire des alliés et démentir les accusations beges. Il n'est pas au courant du plan oléanais. Il n'en reste pas moins redoutable : pour faire une démonstration de la puissance de la technologie granbretonne il a eu recours à une petite supercherie : il veut faire croire que son ornithoptère vient directement de Picardia, alors qu'en réalité il a fait une escale en Oléan.

Baron Honoratius, chevalier de la Légion Noire (40) : il est connu pour ses exploits dans sa jeunesse sur les champs de batailles. Il est réputé pour sa vivacité d'esprit, son machiavélisme et pour ne reculer devant rien pour arriver à ses fins. Mais il n'est ici que pour détourner les soupçons du véritable agent de l'ordre.

Le père Claudius (47) du Sincère Repentir : sous son calme apparent se cache un fanatique. Il joue le même rôle que le Baron Honoratius, et ignore lui aussi le véritable plan.

Quintus (26) : serviteur du baron, tellement discret qu'il en est presque invisible. Il est le véritable agent de l'Ordre Noir. Malgré son âge, il a déjà accompli de nombreuses missions avec brio, dont l'enlèvement du fils d'Hulquebert. Aussi a t'il repéré le joueur polymorphe (qui se souviendra quand vous le désirerez d'avoir vu Quintus lors de l'enlèvement), et il est décidé de découvrir quel est cet homme. Il a déjà rencontré personnellement le marquis de Pesht et est au courant de la disparition du premier mutant ; il fera le lien très vite et fera chanter le personnage en lui proposant de lui rendre la mémoire (ce qu'il ne fera jamais) par l'intermédiaire de l'un des gardes.

Sylvestre : le mutant polymorphe, les sorciers de l'ordre lui ont fait un lavage de cerveau de telle façon qu'il ne reste rien de son ancienne personnalité. Il est maintenant un tueur taciturne aux ordres de Quintus et du capitaine de la Légion Noire. Il n'est plus qu'un tueur, qui est incapable de la moindre initiative aussi le plan était minutieusement préparé. Si on lui parle, on a l'impression d'avoir à faire à un abruti. Mais des personnes très observatrices (Psychologie, Ecouter, Autres…) pourraient remarquer qu'aucune de ses expressions ne semble naturelle, comme s'il mimait quelqu'un de différent à chaque fois (ce qui est quasiment le cas). S'il est tué, il reprendra sa forme originale un court instant avant de se transformer en une masse informe de chaires et de cartilages, parcourue de spasmes écœurants.

Le meurtre :

Un soir la discussion monte entre Hulquebert et Honoratius ; sir Gontran se retirera prétextant vouloir prendre l'air. Seront présents les joueurs, Honoratius et Quintus, Méliadus, Sir Richard, Louis, sir Romuald et . Ensuite Hulquebert sortira seul. Dehors Sylvestre le tuera dans la cours sous les traits d'André le fils d'Hulquebert, emmitouflé dans une cape. Ensuite il se dirigera vers les écuries où sir Gontran l'attend avec le véritable André drogué. Là Gontran tue le noble et crie qu'il a eu l'assassin ; pendant ce temps, profitant de l'obscurité et des ombres, Sylvestre s'enfuit après avoir jeté sa cape par une meurtrière et rejoint les quartiers de l'Oléan. L'Oléan fera tout pour que l'on découvre que « l'assassin » était drogué (ils ont laissé des marques évidentes, voir trop …) et donc conclura que la Begik est derrière ce coup monté par l'intermédiaire de Gontran, chez lequel on trouvera la même drogue que celle utilisée sur André.
Malheureusement pour eux, Eloïse a tout vu mais elle a paniqué et s'est enfuie dans les bois. Gundor voudra partir au plus vite pour la sauver (il la trouvera en hypothermie à deux doigts de la mort).

L'enquête :

Les joueurs étant de fait les représentants de la Loreine ils se doivent, avec Friedrich, de régler cette affaire.

1. Par rapport aux empreintes dans la neige : Hulquebert s'est arrêté là où il a été tué, mais il n'y a pas eut combat sur place donc il devait connaître son assassin. En cherchant précisément on peut remarquer qu'il manque de la neige sur le rebord d'un meurtrière (voir critique : une ombre devant lorsque tout le monde est sorti) : on a jeté quelque chose par là.

2. Une personne (Eloïse) était présente dans la cours et est sortie par une porte (confirmé par un garde)

3. Une autre est allée chez les Granbretons depuis les quartiers Beges et y est revenue(Vincent)

4. Devant les locaux de Parye et d'Oléan, il y a trop de traces (les premiers pour prendre l'air et les seconds pour cacher les traces trop profondes de Gontran).

5. Un grand coffre que les Oléanais avaient eu du mal à descendre en arrivant est presque de trop en tant que bagage (c'est dedans que André drogué est arrivé), chez les Oléanais.

6. Une fiole de drogue sera trouvée chez les Beges, la même que pour l'assassin (Gontran l'y a planquée)

Conclusion :

Cette histoire n'a pas de chronologie précise, à vous de voir comment gérer le séjour des joueurs, leur voyages selon l'ambiance que vous voudrez avoir. Ceci dit lorsque le meurtre aura lieu une tempête de neige s'abattra sur le château, il faudra que les joueurs fassent vite pour éviter que tous les indices ne leur échappent De plus, suite à l'assassinat les ambassades désireront toutes partir au plus tôt.
Les joueurs seront de toutes façons repérés par le Marquis, soit par leur valeur militaire en tant que

mercenaires face à l'Oléan, soit par le brio avec lequel ils résoudront cette affaire (et pourquoi pas par les deux). Quant à l'Histoire : selon la façon dont les joueurs ont agi la granbretanne envahira avec plus ou moins de facilité la Begik d'ici la fin de l'année, Parye signera un traité de non-agression avec l'Empire Ténébreux, Oléan sera reconnu comme alliée des granbretons et la Loreine sera envahie après un simulacre de combat. Le reste est histoire…

Annexe 1

Ton plus lointain souvenir est d'être prisonnier d'un laboratoire d'un sorcier, et une très grande douleur. Ce sorcier est recouvert de sang…ton sang. Ensuite dans une certaine brume de l'esprit, tu vois un homme charismatique, aux cheveux blonds et courts, au regard d'un bleu glacial. Il se tourne vers le sorcier et demande si tu feras un bon assassin pour l'Ordre Noir. Le sorcier lui assure que oui et l'appelle « Mr le Marquis ».
Après c'est encore vague, une nuit, un orage, un homme en armure, la pluie, les éclairs et tu t'enfuis…Après tu as erré plusieurs jours, hagard et désorienté. Tu es tombé sur une escorte attaquée, et au premier cadavre intact que tu as vu, tu as senti que tu changeais. Tu as pris ses armes, ses vêtements (tu étais nu) et ses quelques pièces. Tu as entendu des gens qui venaient et tu t'es planqué. Alors tu as vu des hommes en cuir noir, prendre un cadavre de noble (apparemment) et mettre le feu au reste avec leur chef qui parlait de faire en sorte que les autres ne soient pas identifiables. Puis ils sont partis sans te voir.
Tu es remonté sur Reims (en une semaine), où l'un des autres joueurs t'a reconnu et t'a appelé Graham, ensemble vous auriez fait partie d'une troupe de mercenaires… le problème c'est que tu t'es rendu compte que le malaise que tu as ressenti devant le cadavre est le même que lorsque tu modifies ton apparence. Tu ne te souviens même pas de quoi tu avais l'air avant…